

## PENGEMBANGAN PERMAINAN CUBLAK-CUBLAK SUWENG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMBANGUN KARAKTER ANAK

Nikmatul Azizah<sup>1</sup>, Muhtarom<sup>2</sup>, Sumarno<sup>3</sup>

POS PAUD ANGGUN<sup>1</sup>, Universitas PGRI Semarang<sup>2,3</sup>

Email : [iza.poncolcity@gmail.com](mailto:iza.poncolcity@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhtarom@upgris.ac.id](mailto:muhtarom@upgris.ac.id)<sup>2</sup>, [sumarno@upgris.ac.id](mailto:sumarno@upgris.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Karakter sangat penting ditanamkan sejak usia dini. Oleh karena itu lembaga PAUD juga harus memberikan pembelajaran karakter anak, keterbatasan metode dan sarana membuat pembelajaran karakter dilakukan dengan metode dan media yang monoton, yaitu dengan bercerita atau dongeng. Sedangkan karakteristik anak usia dini adalah aktif bergerak dan tingkat konsentrasinya hanya sebatas 5 – 8 menit. Pembelajaran karakter dengan cerita atau dongeng membuat anak merasa bosan atau jenuh dan kurang tertarik, sehingga pembelajaran tidak efektif. Maka peneliti membuat sebuah inovasi media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan karakter anak yaitu dengan pengembangan Permainan Cublak-Cublak Suweng. Tujuan dari penelitian ini adalah mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran pengembangan permainan Cublak-Cublak untuk membangun karakter anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Development (R & D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah anak kelas B POS PAUD Anggun usia 5 – 6 tahun yang berjumlah 18 anak, teknik pengumpulan data dengan kuesioner, observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis datanya menggunakan uji validitas Aiken's V, uji reliabilitas untuk menguji kevalidan, analisis hasil wawancara dan kuesioner untuk menguji kepraktisan dan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T untuk menguji keefektifan. Hasil dari uji kevalidan menunjukkan koefisien lebih dari 0,05 maka media valid, hasil uji kepraktisan berdasarkan hasil kuesioner guru 4,43 dan 4,26 dari skor maksimal 5,00 hal ini menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan untuk pembelajaran karakter, sedangkan berdasarkan uji keefektifan dengan uji normalitas diperoleh sig 0,288 > 0,05 maka Ho diterima (data berdistribusi normal), uji homogenitas diperoleh sig 0,135 > 0,05 maka Ho diterima (data sebelum dan sesudah observasi memiliki varian yang sama). Uji T diperoleh nilai sig 0,022 < 0,005 maka Ho ditolak (ada pengaruh media pengembangan permainan Cublak-Cublak Suweng terhadap kemampuan karakter anak).

**Kata kunci** : media pembelajaran, permainan Cublak-Cublak Suweng, kemampuan karakter anak.

### ABSTRACT

Nikmatul Azizah, Muhtarom, Sumarno, Pengembangan Permainan Cublak-Cublak  
Suweng Sebagai Media Pembelajaran Untuk Membangun Karakter Anak

Character is a person's character, character, morals, or personality that is used as a basis for perspective, think, behave, and act. Character is very important to be instilled from an early age. Therefore, PAUD institutions must also provide children's character learning, the limitations of methods and means of making character learning are carried out using monotonous methods and media, namely by telling stories or fairy tales. While the characteristics of early childhood are active and the level of concentration is only limited to 5-8 minutes. Learning characters with stories or fairy tales makes children feel bored or bored and less interested, so learning is not effective. So the researchers made an innovation of learning media to develop children's character abilities, namely by developing the Cublak-Cublak Suweng Game. The purpose of this study was to measure the validity, practicality and effectiveness of the Cublak-Cublak game development learning media to build children's character. This type of research is research and development research and development (R & D) with the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research subjects were 18 children of class B POS PAUD Anggun aged 5-6 years, the data collection techniques were questionnaires, observations, interviews and documentation, while the data analysis technique used Aiken's V validity test, reliability test to test the validity, analysis of interview results. and a questionnaire to test the practicality and normality test, homogeneity test and T test to test the effectiveness. The results of the validity test show that the coefficient is more than 0.05 then the media is valid, the results of the practicality test based on the results of the teacher's questionnaire are 4.43 and 4.26 from a maximum score of 5.00 this indicates that the media is very practical to use for character learning, while based on the test effectiveness with normality test obtained sig  $0.288 > 0.05$  then  $H_0$  is accepted (normally distributed data), homogeneity test obtained sig  $0.135 > 0.05$  then  $H_0$  is accepted (data before and after observation have the same variance). The T test obtained a sig value of  $0.022 < 0.005$ , then  $H_0$  was rejected (there was an influence of the Cublak-Cublak Suweng game development media on the ability of the child's character).

**Keywords:** learning media, Cublak-Cublak Suweng game, children's character abilities.

## Pendahuluan

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang harus kita didik dan kita siapkan sebagai asset pembangunan Negara. *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* mendefinisikan bahwa anak usia dini atau "*early childhood*" merupakan anak yang berada pada usia nol sampai delapan tahun. Masa ini di sebut *golden age* (masa keemasan). Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan agama dan moral, kognitif, sosio emosional, gerak-motorik, bahasa dan seni, sehingga usia dini merupakan masa perkembangan yang sangat menentukan masa depan bangsa (Hasanah, 2018).

Berdasarkan karakteristik anak yang menyebutkan bahwa anak merupakan masa belajar yang potensial maka usia *golden age* harus distimulasi seluruh aspek perkembangannya termasuk karakternya. Haryati, dkk (2015) mengemukakan bahwa karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Suatu kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Pembentukan karakter anak berlangsung secara terintegrasi yang terdiri atas tiga hal: Pertama, anak mengerti baik dan buruk (*knowledge*), mengerti tindakan apa yang harus diambil, mampu memberikan prioritas hal-hal yang baik. Kedua, mempunyai kecintaan terhadap kebajikan, dan membenci perbuatan buruk (*feelling*). Kecintaan ini merupakan obor atau semangat untuk berbuat kebajikan. Misalnya, anak tak mau mencuri, karena tahu mencuri itu buruk, ia tidak mau melakukannya karena mencintai kebajikan. Ketiga, anak mampu melakukan kebajikan, dan terbiasa melakukannya (*acting*).

Pembelajaran karakter untuk anak sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain. Karena dunia anak adalah dunia bermain. melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Sejalan dengan teori tersebut Susanto (2018) berpendapat bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak diantaranya:1) Dengan bermain anak belajar menyadari keteraturan, peraturan dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan tersebut, 2) Anak belajar menyelesaikan masalah dalam kesulitan terendah sampai yang tertinggi, 3) Anak berlatih sabar menunggu giliran setelah temannya menyelesaikan permainannya, 4) Anak berlatih bersaing dan membentuk motivasi dan harapan hari esok akan ada peluang memenangkan permainan, 5) Anak-anak sejak dini belajar menghadapi resiko kekalahan yang dihadapi dari permainan.

Permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak adalah dengan permainan yang menyenangkan, contohnya permainan tradisional “Cublak-Cublak Suweng”. “Permainan Cublak-Cublak Suweng” berasal dari Jawa Timur. Menurut Ariesta (2019), nilai moral yang terkandung dalam lirik lagu *dolanan Cublalcublak suweng* yaitu: ajaran moral hubungan manusia dengan Tuhan, ajaran moral hubungan manusia dengan manusia, ajaran moral hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dan ajaran moral hubungan manusia dengan alam.

Berdasarkan fakta yang sudah diamati di POS PAUD ANGGUN, PAUD Tunas Bangsa dan PAUD Amanah sebagian besar anak kelas B (usia 5-6 tahun) belum mampu menerapkan karakter dalam sikap kesehariannya, anak hanya sebatas mengerti perbuatan baik dan buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan namun belum menjadi sifat yang melekat dan belum mampu mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah diamati hal ini terjadi karena pembelajaran tentang karakter yang diberikan oleh pendidik kurang menarik dan monoton, yang membuat anak lebih menyukai gadget yang penuh dengan gambar dan warna.

Pembelajaran karakter dilakukan hanya dengan metode bercerita dan membacakan buku cerita, sehingga anak merasa bosan, dan apa yang disampaikan oleh pendidik tidak mampu diserap dengan baik oleh anak.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan sebuah media yang menarik dan bervariasi sehingga dapat membangun kemampuan karakter anak.

### **Kajian Teori**

Menurut bahasa karakter adalah watak, tabiat atau kebiasaan. Menurut Hidayatullah (2010:13) karakter adalah kualitas, kekuatan mental, moral, budi pekerti yang merupakan kepribadian khusus sebagai pendorong serta pembeda antara individu satu dengan individu lainnya. Menurut Muchlas Samani (2013) Karakter dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang. Terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan yang membedakannya dengan orang lain serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengertian diatas karakter adalah nilai-nilai kebaikan yang berhubungan dengan Tuhan / religious, sesama manusia, lingkungan, kebangsaan / nasionalisme yang terbentuk melalui sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama yang membedakan satu orang dengan orang lainnya.

Menurut Arsyad (2016), istilah media pembelajaran berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti perantara / pengantar. Secara umum adalah : segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media dikenal dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran untuk anak usia dini sangat luas, bukan hanya media yang sengaja dirancang dan di desain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan media pembelajaran selama benda tersebut memiliki nilai edukasi. Menurut Mansur (2008:53) dalam Dewi (2017) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media, antara lain: 1) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda. 2) Bahan yang digunakan mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa, 3) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak, 4) Dapat menimbulkan kreativitas, dan dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. 5) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal, 7) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Menurut Ervanda (2020) Cublak-Cublak Suweng merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Penciptaan lagu cublak-cublak suweng berasal dari walisongo, tokoh penyebar agama islam di Pulau Jawa. Adapun tentang tokoh penciptanya masih menjadi kontroversi , ada sumber yang menyebutkan ciptaan Sunan Giri dan sumber lain mengatakan penciptanya adalah Sunan kalijaga. Permainan cublak-cublak suweng memiliki Nikmatul Azizah, Muhtarom, Sumarno, Pengembangan Permainan Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Pembelajaran Untuk Membangun Karakter Anak

makna filosofi yang dalam, karena merupakan salah satu media yang digunakan walisongo dalam dakwah menyebarkan islam di nusantara. Sunan Giri merupakan Wali sekaligus budayawan yang sangat hebat. Dakwahnya tidak memaksa namun justru menjadikan rasa hanyut didalamnya. Melalui metode seni budaya yang berupa gamelan, tembang atau karya sastra lainnya mampu menjadi daya tarik orang-orang Jawa awam untuk masuk islam.

Teknis permainan cublak-cublak suweng adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan
  - 1) Permainan dilakukan oleh 3-5 anak
  - 2) Biji-bijian / kerikil
- b. Cara Permainan
  - 1) Melakukan hompimpa atau gambreng dan yang kalah menjadi Pak Empo berbaring telungkup di tengah, anak-anak lain duduk melingkari Pak Empo.
  - 2) Semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo.
  - 3) Salah satu anak memegang satu atau lebih biji-bijian atau mote dan dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya dirirngi lagu Cublak-Cublak Suweng, “*Cublak-Cublak Suweng, suwenge teng gelenter, mambu ketundung gudel, Pak Empo lera-lera, sopo guyu ndelikake , sir-sir pong dele kosong, sir sir pong dele kosong*”.
  - 4) Pada kalimat “sopo ngguyu ndelikake” serahkan biji-bijian ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggam.
  - 5) Di akhir lagu semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing , pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan.
  - 6) Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa biji disembunyikan. Bila tebak Pak Empo benar maka yang memegang biji gantian menjadi Pak Empo, dan bila salah Pak Empo kembali ke posisi semula dan permainan diulang lagi.

Permainan cublak-cublak suweng kita kembangkan dengan kreasi atau inovasi dengan tidak merubah makna filosofinya. Pada permainan ini kita rubah pada tahap persiapan, yaitu biji yang digunakan diganti dengan dadu, dan ditambahkan alat peraga untuk penanaman karakter. Pada tahap permainan dadu dipindahkan dari satu tangan ke tangan lainnya. Kita memilih dadu yang kecil agar tangan anak dapat menggenggam. Kemudian saat menebak yang menggenggam dadu melempar dadu tersebut dan jatuh pada angka berapa, dan Pak Empo menjawab jumlah angka yang muncul pada dadu kemudian memilih angka yang sesuai dadu dan menjawab pertanyaan yang ada.

Peraga yang disiapkan berjumlah 6 sesuai angka dadu. Untuk angka dadu 1 anak akan menebak gambar perilaku baik dan tidak baik, angka dadu 2 anak akan bermain maze untuk gambar membuang sampah pada tempat sampah, dadu angka 3 anak akan menyusun puzzle rumah joglo bersama teman, dadu angka 4 anak akan belajar batik (mengecap dan batik jumpitan), dadu angka 5 anak akan menyebutkan dan memasang gambar permainan tradisional dengan tulisan, dadu angka 6 anak akan membilang gambar makanan tradisional.

Di sinilah karakter anak akan dibangun, anak diajak mengenal dan mencintai tuhan, lingkungan, dan budaya serta mengajarkan perilaku sosial yang baik.

Adapun selain meningkatkan kemampuan karakter, permainan cublak-cublak suweng juga mempunyai manfaat sebagai berikut : 1) membangun sportivitas anak ketika menunggu giliran bermain, anak harus sabar menerimanya (social emosional / SOSEM). 2) melatih kemampuan untuk jeli mengamati dan membaca kondisi sehingga dapat menebak dengan benar (kognitif / K). 3) Mengasah kepekaan musical anak karena dimainkan sekaligus dengan nyanyian (seni / S). 4) Sebagai media berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya (bahasa / B). 5) Media untuk mengenalkan sikap yang baik kepada anak (karakter dan Nilai Agama Moral / N.A.M). 6) melatih otot-otot jari untuk bergerak membuka, menutup, dan otot kasar telungkup, bangun dari telungkup (Fisik Motorik / F.M.H atau F.M.K). Pada intinya pengembangan permainan tradisional dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak terkhusus pada perkembangan karakter anak.

### **Methodologi**

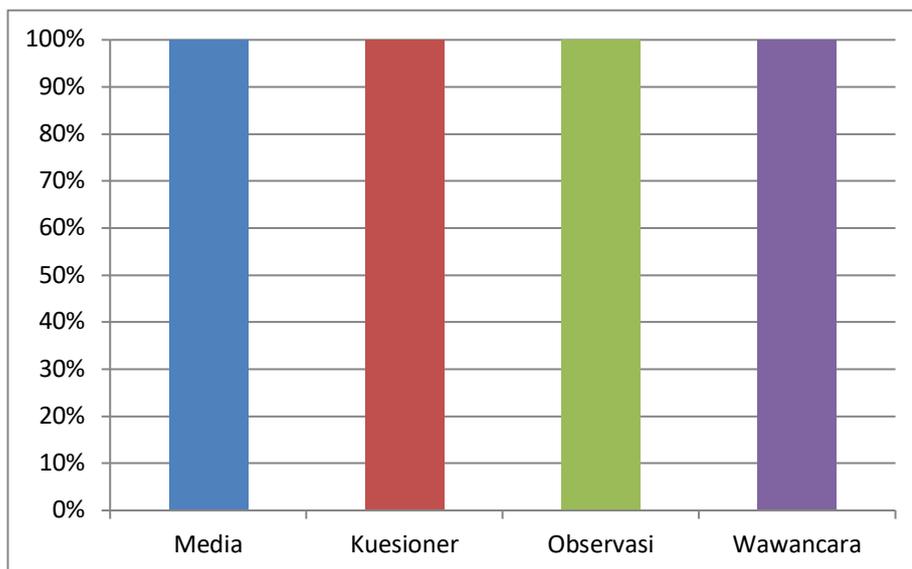
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D), dengan model penelitian ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Desaign* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini bertempat di POS PAUD ANGGUN Jl. A. Yani Dalam Gg. 16 Poncol Kota Pekalongan, dengan subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas B POS PAUD ANGGUN yang berjumlah 18 anak. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret 2022 hingga bulan Juni 2022. Variabel penelitian ini adalah : variabel bebas (X) yaitu Permainan Cublak-Cublak Suweng, dan variabel terikat (Y) yaitu kemampuan karakter anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi media untuk menguji kevalidan, kuesioner pendidik dan, panduan wawancara anak untuk menguji kepraktisan, dan lembar observasi untuk menguji keefektifan. Adapun teknis analisis data dalam penelitian ini adalah : (1) untuk menguji kevalidan dengan cara uji validitas Aiken's V dan uji reliabilitas dengan uji statistic kappa Intraclass Correlation, (2) untuk menguji kepraktisan digunakan analisis hasil kuesioner pendidik dan panduan wawancara anak, dan dibuat kriteria penskoran menurut Arikunto (2013), (3) untuk menguji keefektifan dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T dengan SPSS 16.

### **Pembahasan**

Sebelum penelitian dilaksanakan dilakukan validasi terhadap media dan instrument penelitian, validator berjumlah 3 orang yang merupakan ahli atau praktisi di bidang PAUD. Berdasarkan hasil validasi dengan Aiken's V untuk media 0,86 dan instrument kuesioner 0,89, lembar observasi 0,83 dan panduam wawancara 0,87 memiliki koefisien lebih dari 0. Adapun nilai koefisien Aiken's V berkisar antara 0 – 1, nilai tiap koefisien lebih dari > 0, maka media dan instrument dianggap valid.

Gambar 1 Diagram Hasil Uji Aiken's V Media dan Instrumen



Sedangkan berdasarkan uji reliabilitas antar rater yang dilakukan dengan uji kappa Intraclass Correlation didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Antar Rater

No	Instrumen	Croanbach's Alfa	Signifikansi	Keterangan
1	Media	0,355	0,52	Reliabel
2	Kuesioner	0,233	0,916	Reliabel
3	Lembar Observasi	0,215	0,918	Reliabel
4	Panduan Wawancara	0,184	1,000	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas kita ketahui hasil dari uji reliabilitas antar rater adalah reliable, karena nilai signifikansi lebih dari ( $>$ ) 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antar validator atau penilai memiliki kesepakatan dalam menilai walaupun kesepakatannya rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa penilaian dengan objek yang sama menghasilkan data yang sama.

Berdasarkan uji kepraktisan dengan analisis hasil kuesioner pendidik dan wawancara anak didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Rekap Hasil Kuesioner Pendidik

No	Komponen	Hasil	Keterangan
----	----------	-------	------------

1	Materi	4,45	Sangat Praktis
2	Penggunaan	4,42	Sangat Praktis
	Jumlah / Rata-rata	8,87 / 4,43	Sangat Praktis

Tabel 3. Rekap Hasil Wawancara Anak

No	Jumlah Anak	Jumlah Butir	Total Nilai	Rata-rata
1	18	10	768	4,26
	Keterangan			Sangat Praktis

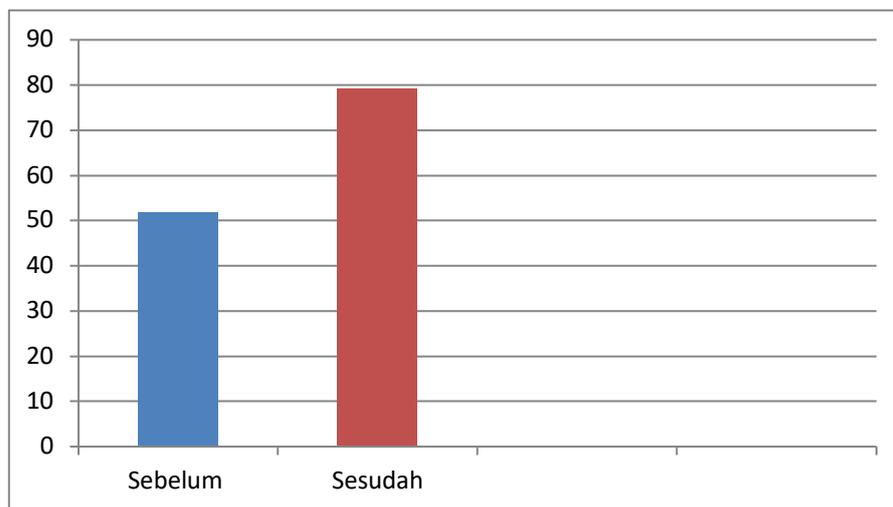
Berdasarkan rekap hasil kuesioner atau angket respon pendidik dan wawancara dengan peserta didik, menunjukkan bahwa nilai kuesioner 4,43 dan nilai wawancara 4,26. Skor maksimal adalah 5,00 dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran pengembangan permainan Cublak-Cublak Suweng sangat praktis digunakan dalam pembelajaran untuk membangun karakter anak.

Hasil dari uji keefektifan dengan lembar observasi peserta didik adalah sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Uji Keefektifan

No	Uji	Sig	Hipotesis
1	Uji Normalitas	0,288	0,288 > 0,05 , Ho di terima Data berdistribusi normal
2	Uji Homogenitas	0,135	0,135 > 0,05, Ho di terima Data sebelum dan sesudah observasi mempunyai varian yang sama
3	Uji T	0,022	0,022 < 0,05, Ho di tolak Ada pengaruh permainan cublak-cublak suweng terhadap kemampuan karakter anak.

Gambar 2. Diagram Hasil observasi sebelum dan sesudah *treatment*



Berdasarkan diagram diatas kita ketahui bahwa terdapat perbedaan atau peningkatan kemampuan karakter anak sebelum treatment yaitu 5,17% dan sesudah dilakukan treatment menjadi 7,92%. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang media pembelajaran pengembangan permainan Cublak-Cublak Suweng terhadap kemampuan karakter anak.

Berdasarkan hasil penelitian dengan uji kevalidan, kepraktisan dan uji keefektifan didapatkan bahwa media pengembangan permainan Cublak-Cublak Suweng valid, praktis serta efektif digunakan untuk membangun karakter anak. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran dengan pengembangan permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng tepat untuk membangun karakter anak, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ariesta (2019), Darmawan (2016) dan Ervanda (2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan media yang tepat dalam mengenalkan dan menanamkan nilai moral atau karakter untuk anak.

Adapun Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah bahwa pembelajaran yang menarik dengan mengangkat budaya daerah sebagai media pembelajaran dapat membangun karakter anak, adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini nilai karakter yang dikembangkan adalah religious, social, cinta lingkungan dan kebangsaan / Nasionalisme melalui memodifikasi permainan tradisional cublak-cublak suweng dalam lingkup lebih luas, sehingga bukan hanya nilai karakter saja yang dikembangkan, namun pengembangan permainan cublak-cublak suweng ini juga dapat menstimulus seluruh aspek perkembangan anak baik nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, social emosional dan seni.

### Simpulan dan Saran

1. Berdasarkan uji kevalidan dengan Aiken's V didapatkan nilai koefisien lebih dari 0 ( $> 0$ ) maka media dan instrument valid dan layak digunakan untuk penelitian sedangkan berdasarkan uji reliabilitas antar rater menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka hal tersebut membuktikan bahwa terdapat kesepakatan antara penilai atau validator.

2. Media pembelajaran pengembangan permainan Cublak-Cublak Suweng dinyatakan praktis berdasarkan uji kepraktisan yang dilakukan melalui analisis hasil kuesioner atau angket respon pendidik dan wawancara kepada anak. Hasil dari uji kepraktisan kuesioner atau angket respon pendidik adalah 4,43 dan hasil wawancara peserta didik adalah 4,26 dari skor maksimal 5,00 hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran pengembangan permainan Cublak-Cublak Suweng praktis digunakan untuk membangun karakter anak
3. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan karakter anak sebelum dan sesudah dilakukan treatment. Sebelum treatment diberikan rata-rata kemampuan karakter anak adalah 5,17% dan setelah treatment diberikan kemampuan karakter anak meningkat menjadi 7,92%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran pengembangan permainan Cublak-Cublak Suweng efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk membangun karakter anak dan membuktikan adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran pengembangan permainan Cublak-Cublak Suweng terhadap kemampuan karakter anak.

### Saran

1. Sebagai bahan masukan bagi pendidik untuk memilih media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran karakter, salah satunya adalah dengan menerapkan pengembangan permainan Cublak-Cublak Suweng, karena dengan penerapan pengembangan permainan Cublak-Cublak Suweng ini kemampuan karakter anak lebih meningkat dari sebelumnya.
2. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian yang lebih memfokuskan pada indikator-indikator kemampuan karakter yang belum ada pada penelitian ini, dan hendaknya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menjangkau faktor lain yang mempengaruhi kemampuan karakter anak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., Asmawati, L., & Fahmi. (2019). Meningkatkan Karakter Religius Anak Usia 5 - 6 Tahun Melalui Gerak dan Lagu. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 6(1), 51-62. Retrieved from <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>
- Ananta, P. A. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Holistic. *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan Dikmas*, 14(1), 17-26. doi:<http://doi.org/JIV.1401.8>
- Ariesta, F. W. (2019, Desember). Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7 No.2, 188-192.
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, & purwanto, N. A. (2017). Pengembangan Nilai-Nilai karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 203 - 213.
- Darmawan, O. (2016). Penanaman Budaya Anti Kekerasan Sejak Dini Pada Pendidikan Anak Melalui Kearifan Lokal Permainan Tradisional. *Jurnal Penelitian HAM*, 7(2), 111-124.

- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). doi:<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- ErVanda, Y., & Z, A. F. (2021). Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Dari Provinsi Yogyakarta Dan Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Pada Peserta Didik Mi/Sd Di Indonesia. *JETE, Vol. 2 No. 1*, 133-144. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE>
- Fadlillah, M. (2016, September). Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran Paud. *INDRIA, Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*, 56 - 64. Retrieved from <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/50688935/228-1077-1>
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Haryati, T., Suciptaningsih, O. A., & Sudrajat, R. (2015). Pendidikan Karakter Bangsa bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Lingkungan. *prosiding.upgris.ac.id*, (pp. 559-567).
- Hasan, P. D., & dkk. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat kurikulum.
- Hasanah, U. (2018). Metode Pengembangan Moral Dan Disiplin Bagi Anak Usia Dini. *Martabat : Jurnal Perempuan dan Anak, vol.2, No. 1*, 91-116. doi:<https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.91-116>
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018, November). Pengembangan Model Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *JPUD, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 12 Edisi 2*. doi:<https://doi.org/10.21009/JPUD.122.17>
- Kosim, A. (2019). Internalisasi Pendidikan Karakter Berbasis School Culture. *Jurnal Wahana Karya Ilmiah*, 3(1).
- liyun, N., Khasanah, W. N., & Tsuraya, N. A. (n.d.). Menanamkan Karakter Cinta Lingkungan Pada Anak Melalui Program "Green And Clean". *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* (pp. 136 - 140). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Munawaroh, H. (2015). Pengembangan Model Permainan Cublak-Cublak Suweng Untuk Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B Di Kecamatan Ngaliyan Semarang. *Jurnal PPKM II*.

Murniyati. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Religius Terhadap Anak usia Dini. *Prossiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana* (pp. 107-111). Palembang: Universitas PGRI Palembang.

Musyarofah. (2017). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak ABA Mangli Jember Tahun 2016. *INJECT : Interdisciplinary Journal of Communication, Volume 2 , No. 1, 99 - 122*. Retrieved Desember Kamis, 2021, from <https://media.neliti.com/media/publications/223896-pengembangan-aspek-sosial-anak-usia-dini.pdf>